

STUDIEORDNING

Datamatikeruddannelsen

Erhvervsakademi Sjælland

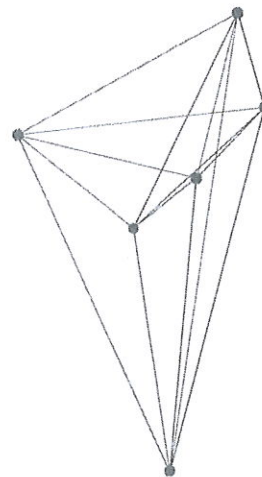
(EASJ)

Campus Roskilde

Campus Slagelse

Campus Næstved

September 2014



Forord

Denne studieordning gælder for studerende på erhvervs akademiuddannelsen som Datamatiker ved Erhvervsakademi Sjælland (EASJ).

Studieordningen er udarbejdet indenfor de rammer der fremgår af en række regelsæt: Eksamensbekendtgørelsen, Hovedbekendtgørelsen og Uddannelsesbekendtgørelsen og den fælles studieordning fra uddannelsesnetværket.

Studieordningen udstikker de formelle rammer for uddannelsen og den specificerer uddannelsens dele og udprøvninger. Samtidig indeholder studieordningen de læringsmål, som uddannelsen lægger op til, krav til praktikophold samt øvrige forhold omkring uddannelsen.

Derfor kan studieordningen i vid udstrækning tjene som "opslagsværk" for den studerende, der her altid kan orientere sig i studiet, de krav der stilles og de faglige områder, som ligger i studiet.

Studieordningen er opdelt i to dele:

- En generel del (del 1), som gælder for alle erhvervsakademiuddannelser i Danmark, uafhængigt af udbudssted. Denne del er udarbejdet af landsnetværket for uddannelsen
- En institutionsdel (del 2) der gælder specifikt for uddannelsens som den udbydes af EASJ. Denne del er udarbejdet af studiet ved EASJ.



Ulla Skaarup
Rektor

Indholdsfortegnelse - FÆLLES DEL

Indholdsfortegnelse - FÆLLES DEL.....	3
Uddannelsens struktur	5
Uddannelsens kerneområder og ECTS omfang	5
Kerneområdet Programmering	5
Kerneområdet Systemudvikling.....	6
Kerneområdet Teknologi	7
Kerneområdet Virksomheden	8
Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer inden for uddannelsens kerneområder	9
Obligatorisk uddannelseselement: Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden.....	9
Obligatorisk uddannelseselement: Programmering og Teknologi	12
Obligatorisk uddannelseselement: Systemudvikling.....	14
Antal prøver i de obligatoriske uddannelseselementer	14
Praktik.....	15
Det afsluttende eksamensprojekt	16
Oversigt over prøverne.....	18
Merit	18
Forhåndsmerit	18
Meritaftaler	18
Dispensation	18
Ikrafttrædelses- og overgangsbestemmelser	18
Indholdsfortegnelse - INSTITUTIONS DEL.....	20
Tidsmæssig placering af prøverne	23
Rammer og kriterier for uddannelsens prøver.....	23
Første semester prøven: Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden	23
Første års prøven: Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden.....	23
Programmeringsprøven - Prøven i det obligatoriske uddannelseselement Programmering og Teknologi	25
Prøven i Systemudvikling.....	25
Valgfri uddannelseselementer.....	26
Prøven i Valgfrie uddannelseselementer	27
Praktik.....	28
Prøven i Praktik.....	28
Det afsluttende eksamensprojekt	29
Prøven i Det afsluttende eksamensprojekt	29

Elektronisk aflevering af eksamensopgaver	30
Internationalisering	30
Eksamination ved udlandsophold på 4. semester	31
Undervisnings- og arbejdsformer	31
Regler om de studerendes pligt til at deltage i undervisningsforløbet og krav til skriftlige opgaver og projekter	32
Studieaktivitet på Datamatiker	32
Obligatoriske opgaver/bundne forudsætninger	32
Ophør af indskrivning på studiet	33
Merit for de valgfri uddannelseselementer	33
Fremmedsprog	33
Eksamenssprog	34
Syge- og omprøver	34
Sygeprøve	34
Omprøver	34
Hjælpemidler	34
Særlige prøvevilkår	34
Eksamenssnyd	35
Brug af egne og andres arbejde - plagiat	35
Disciplinære foranstaltninger i tilfælde af eksamenssnyd og forstyrrende adfærd ved eksamen	35
Formodning om eksamenssnyd, herunder plagiering under og efter prøven	35
Processen ved afklaring af eksamenssnyd, herunder plagiering	36
Klager over prøver og anke af afgørelser	37
Klager over prøver	37
Klage over eksaminationsgrundlaget mv. prøveforløbet og bedømmelsen	37
Anke	38
Klage over retlige forhold	38
Dispensation	39
Ikrafttrædelses- og overgangsbestemmelser	39

Uddannelsens struktur

		1. stu- dieår	2. stu- dieår	3. stu- dieår
Kerneområde	Programmering 40 ECTS	30 ECTS	10 ECTS	
	Systemudvikling 25 ECTS	15 ECTS	10 ECTS	
	Teknologi 15 ECTS	5 ECTS	10 ECTS	
	Virksomheden 10 ECTS	10 ECTS		
Valgfri uddannelseselementer			30 ECTS	
Praktik				15 ECTS
Afsluttende eksamensprojekt				15 ECTS
I alt ECTS	90 ECTS	60 ECTS	60 ECTS	30 ECTS

Denne studieordning udgør den fælles del af studieordningen for erhvervsakademiuddannelsen inden for informationsteknologi (datamatiker AK), BEK nr. 641 af 12/06/2014. Link til bekendtgørelsen: <https://www.retsinformation.dk/Forms/R0710.aspx?id=163912>.

Uddannelsens kerneområder og ECTS omfang

Uddannelsen indeholder af følgende kerneområder

1. Programmering (40 ECTS)
2. Systemudvikling (25 ECTS)
3. Teknologi (15 ECTS)
4. Virksomheden (10 ECTS)

I alt 90 ECTS

Kerneområdet Programmering

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende udvikler kompetence til effektivt og professionelt at kunne realisere it-systemer med relevante kvaliteter, ved anvendelse af moderne og tidssvarende programmeringsteknikker og værktøjer til softwarekonstruktion.

ECTS-omfang

40 ECTS

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

1. specifikation af abstrakte datatyper
2. kriterier for programkvalitet
3. abstraktionsmekanismer i moderne programmeringssprog
4. integration mellem heterogene komponenter og platforme

Færdigheder

Den studerende kan

1. specificere og konstruere algoritmer
2. anvende programmeringssproget til realisering af algoritmer, design mønstre, abstrakte datatyper, datastrukturer, designmodeller og brugergrænseflader
3. vurdere kvalitative og kvantitative egenskaber ved algoritmer og datastrukturer
4. anvende et moderne integreret udviklingsværktøj, herunder versionsstyringsystem
5. realisere modeller i et databasesystem og konstruere programmer, der benytter en databasegrænseflade
6. designe og konstruere programmer som samarbejdende processer/tråde
7. udvikle applikationer baseret på en lagdelt softwarearkitektur
8. anvende softwarekomponenter/biblioteker
9. udfærdige dokumentation i forhold til gældende de-facto standarder i professionen
10. anvende moderne teknikker og værktøjer til afvikling af test og kvalitetssikring
11. anvende teknikker til konstruktion af programmer med flere samtidige brugere
12. designe og konstruere programmer baseret på samarbejdende processer i en distribueret arkitektur
13. konstruere programmer, der benytter tidssvarende netværksteknologier
14. anvende designmønstre for distribuerede softwarearkitektur
15. udvikle softwarekomponenter
16. udvikle webapplikationer

Kompetencer

Den studerende kan

1. indgå som en professionel programmør i udviklings-, integrations- og vedligeholdelsesprojekter
2. tilegne sig nye færdigheder indenfor programmeringssprog, udviklingsværktøjer, programmeringsteknikker og programdesign

Kerneområdet Systemudvikling

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende udvikler kompetence til at kunne deltage professionelt i udvikling af it-systemer med relevante kvaliteter effektivt.

Kerneområdet skal endvidere medvirke til, at den studerende udvikler kompetence til at kunne ny udvikle, fra idé til kørende system, videreudvikle og integrere it-systemer på et systematisk grundlag under anvendelse af situationsbestemte moderne systemudviklingsmetoder og teknikker.

ECTS omfang

25 ECTS

Læringsmål

Viden

Den uddannede har viden om

1. eksperimenters betydning som del af eller supplement til systemudviklingsmetoden
2. kvalitetskriteriers betydning for systemudviklingsprocessen og systemets endelige udformning

Færdigheder

Den studerende kan

1. modellere og designe it-systemer
2. anvende en hensigtsmæssig softwarearkitektur
3. dokumentere og formidle produkt og proces – herunder sikre sporbarhed
4. kvalitetssikre produkt og proces
5. anvende hensigtsmæssige designmønstre
6. inddrage brugere
7. designe brugergrænseflader situationsbestemt og vælge en procesmodel og systemudviklingsmetode
8. arbejde systematisk med et projekt under en valgt systemudviklingsmetode
9. planlægge, vurdere og regulere et projekt
10. udvælge og anvende hensigtsmæssige designmønstre og komponenter
11. designe systemer, der er integreret med andre systemer

Kompetencer

Den studerende kan

1. indgå som kompetent deltager i et udviklingsprojekt
2. situationsbestemt tilpasse en systemudviklingsmetode til et projekt
3. indgå som kompetent deltager i et udviklingsprojekt
4. tilegne sig nye procesmodeller og systemudviklingsmetoder
5. reflektere over og tilpasse proces og metode i praksis

Kerneområdet Teknologi

Indhold

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende udvikler kompetencer til at kunne bidrage til valg og anvendelse af teknologi i forbindelse med systemudvikling og programmering af it-systemer, samt give den studerende et grundlæggende kendskab til teknologiske aspekter.

ECTS omfang

15 ECST

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

1. faciliteter i og opbygning af tidssvarende operativsystemer
2. faciliteter i og virkemåde af tidssvarende databasesystemer
3. flerbrugerproblematikker
4. principper for design og realisering af distribuerede systemer
5. fundamentale netværksbegreber

Færdigheder

Den studerende kan

1. anvende mekanismer til synkronisering af processer og tråde
2. anvende centrale sikkerhedsmæssige begreber og trusler
3. anvendende virtualisering
4. anvende services og programmeringsgrænseflade til kommunikation
5. anvendelse af udbredte applikationsprotokoller

Kompetencer

Den studerende kan

1. tilegne viden om nye operativsystemer og databasesystemer
2. reflektere over valg af infrastruktur i forbindelse med udvikling af distribuerede systemer

Kerneområdet Virksomheden**Indhold**

Kerneområdet skal medvirke til, at den studerende udvikler kompetencer til at kunne inddrage relevante virksomhedsaspekter samt forretningsforståelse i forbindelse med systemudvikling.

Kerneområdet skal endvidere medvirke til, at den studerende udvikler kompetencer til at kunne arbejde i en systemudviklingsorganisation samt deltage i udvikling, videreudvikling og integration af it-systemer til forskellige typer af organisationer

ECTS omfang

10 ECTS

Læringsmål**Viden**

Den studerende har viden om

1. hvordan it kan forbedre forretningsprocesser og udvikle forretningen
2. gængse systemer i virksomheden herunder organisatoriske begreber
3. rationalet for it-investeringer
4. it-sikkerhed

Færdigheder

Den studerende kan

1. analysere og modellere forretningsprocesser
2. deltage i projektarbejde
3. anvende innovative metoder med fokus på projektarbejde i praksisnære udviklingsprojekter
4. kommunikere og formidle både internt og eksternt
5. deltage i it-implementering og forandringsledelse

Kompetencer

Den studerende kan

1. deltage i og se sammenhængen mellem design af forretningsprocesser og design af it-systemer
2. samarbejde med repræsentanter for brugerorganisationen og udviklingsorganisation på baggrund af forretningsforståelse
3. tilegne sig viden om ny teknologi i et forretningsmæssigt perspektiv

Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer inden for uddannelsens kerneområder

Uddannelsens obligatoriske uddannelseselementer er

1. Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden (60 ECTS)
2. Programmering og Teknologi (20 ECTS)
3. Systemudvikling (10 ECTS)

I alt 90 ECTS

De tre obligatoriske uddannelseselementer afsluttes alle med en prøve.

Obligatorisk uddannelseselement: Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden

Indhold

Dette første obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til at den studerende kvalificerer sig til

- effektivt og professionelt at kunne realisere it-systemer med grænseflader mod bruger og databaser, og at mestre fundamentale elementer i det datamatiske håndværk
- at ny- og videreudvikle mindre databasebaserede systemer fra ide til kørende system, på et systematisk grundlag under anvendelse af en specifik tidssvarende metode og tilknyttede systemudviklingsværktøjer
- at bidrage til valg og anvendelse af teknologi i forbindelse med systemudvikling og programmering af it-systemer, samt give den studerende et grundlæggende kendskab til teknologiske aspekter.
- at inddrage relevante virksomhedsaspekter samt forretningsforståelse i forbindelse med systemudvikling, og arbejde i en systemudviklingsorganisation samt deltage i udvikling, videreudvikling og integration af it-systemer til forskellige typer af organisationer.

ECTS omfang

60 ECTS, heraf

- 30 ECTS fra kerneområdet Programmering
- 15 ECTS fra kerneområdet Systemudvikling
- 5 ECTS fra kerneområdet Teknologi
- 10 ECTS fra kerneområdet Virksomheden

Læringsmål***Viden (programmering)***

Den studerende har viden om

1. specifikation af abstrakte datatyper
2. kriterier for programkvalitet
3. abstraktionsmekanismer i moderne programmeringssprog

Viden (systemudvikling)

Den studerende har viden om

1. eksperimenters betydning som del af eller supplement til systemudviklingsmetoden
2. kvalitetskriteriers betydning for systemudviklingsprocessen og systemets endelige udformning

Viden (teknologi)

Den studerende har viden om

1. faciliteter i og opbygning af tidssvarende operativsystemer
2. faciliteter i og virkemåde af tidssvarende databasesystemer
3. flerbrugerproblematikker

Viden (virksomheden)

Den studerende har viden om

1. hvordan it kan forbedre forretningsprocesser og udvikle forretningen
2. gængse systemer i virksomheden herunder organisatoriske begreber
3. rationale for it-investeringer
4. it-sikkerhed

Færdigheder (programmering)

Den studerende kan

1. specificere og konstruere algoritmer
2. anvende programmeringssproget til realisering af algoritmer, design mønstre, abstrakte datatyper, datastrukturer, designmodeller og brugergrænseflader
3. anvende et moderne integreret udviklingsværktøj, herunder versionsstyringssystem
4. realisere modeller i et databasesystem og konstruere programmer, der benytter en databasegrænseflade
5. designe og konstruere programmer som samarbejdende processer/tråde

6. udvikle applikationer baseret på en lagdelt softwarearkitektur
7. anvende softwarekomponenter/biblioteker
8. udfærdige dokumentation i forhold til gældende de-facto standarder i professionen
9. anvende moderne teknikker og værktøjer til afvikling af test og kvalitetssikring
10. vurdere kvalitative og kvantitative egenskaber ved algoritmer og datastrukturer

Færdigheder (systemudvikling)

Den studerende kan

1. modellere og designe it-systemer
2. anvende en hensigtsmæssig softwarearkitektur
3. dokumentere og formidle produkt og proces – herunder sikre sporbarhed
4. kvalitetssikre produkt og proces
5. anvende hensigtsmæssige designmønstre
6. inddrage brugere
7. designe brugergrænseflader

Færdigheder (teknologi)

Den studerende kan

1. anvende mekanismer til synkronisering af processer og tråde

Færdigheder (virksomheden)

Den studerende kan

1. analysere og modellere forretningsprocesser
2. deltage i projektarbejde
3. anvende innovative metoder med fokus på projektarbejde i praksisnære udviklingsprojekter
4. kommunikere og formidle både internt og eksternt
5. deltage i it-implementering og forandringsledelse

Kompetencer (programmering)

Den studerende kan

1. indgå som en professionel programmør i udviklings- og vedligeholdelsesprojekter
2. tilegne sig nye færdigheder indenfor programmeringssprog, udviklingsværktøjer, programmerings-teknikker og programdesign

Kompetencer (systemudvikling)

Den studerende kan

1. indgå som kompetent deltager i et udviklingsprojekt
2. reflektere over og tilpasse proces og metode i praksis

Kompetencer (teknologi)

Den studerende kan

1. tilegne viden om nye operativsystemer og databasesystemer

Kompetencer (virksomheden)

Den studerende kan

1. deltage i og se sammenhængen mellem design af forretningsprocesser og design af it-systemer
2. samarbejde med repræsentanter for brugerorganisationen og udviklingsorganisation på baggrund af forretningsforståelse
3. tilegne sig viden om ny teknologi i et forretningsmæssigt perspektiv

Det obligatoriske uddannelseselement afsluttes med en prøve (Førsteårsprøven)

Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinskalaen og har et omfang af 60 ECTS.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Obligatorisk uddannelseselement: Programmering og Teknologi**Indhold**

Dette andet obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til at den studerende kvalificerer sig til

- at kunne mestre mere avancerede elementer i det datamatiske håndværk og kan realisere distribuerede software systemer
- at kunne bidrage til valg og anvendelse af teknologi i forbindelse med systemudvikling og programmering af distribuerede it-systemer, samt give den studerende et uddybende kendskab til teknologiske aspekter.

ECTS-omfang

20 ECTS, heraf

- 10 ECTS fra kerneområdet Programmering
- 10 ECTS fra kerneområdet Teknologi

Læringsmål**Viden (programmering)**

Den studerende har viden om

1. integration mellem heterogene komponenter og platforme

Viden (teknologi)

Den studerende har viden om

1. principper for design og realisering af distribuerede systemer
2. fundamentale netværksbegreber

Færdigheder (programmering)

Den studerende kan

1. anvende teknikker til konstruktion af programmer med flere samtidige brugere
2. designe og konstruere programmer baseret på samarbejdende processer i en distribueret arkitektur
3. konstruere programmer, der benytter tidssvarende netværksteknologier
4. anvende designmønstre for distribuerede softwarearkitektur
5. udvikle softwarekomponenter
6. udvikle webapplikationer

Færdigheder (teknologi)

Den studerende kan

1. inddrage relevante teknologiske aspekter i udviklingen af distribuerede systemer herunder:
 - a. centrale sikkerhedsmæssige begreber og trusler
 - b. anvendelse af virtualisering
 - c. anvendelse af services og programmeringsgrænseflade til kommunikation
 - d. anvendelse af udbredte applikationsprotokoller

Kompetencer (programmering)

Den studerende kan

1. indgå som en professionel programmør i integrationsprojekter
2. tilegne sig nye færdigheder indenfor programmeringssprog, udviklingsværktøjer, programmeringsteknikker og programdesign

Kompetencer (teknologi)

Den studerende kan

1. reflektere over valg af infrastruktur i forbindelse med udvikling af distribuerede systemer

Det obligatoriske uddannelseselement afsluttes med en prøve (Programmeringsprøven)

Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinskalaen.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Obligatorisk uddannelseselement: Systemudvikling

Indhold

Dette *tredje* obligatoriske uddannelseselement skal medvirke til, at den studerende kan kvalificere sig til nyudvikling, videreudvikling og integration af distribuerede it-systemer på et systematisk grundlag under anvendelse af situationsbestemte moderne systemudviklingsmetoder og teknikker.

ECTS-omfang

10 ECTS fra kerneområdet Systemudvikling.

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

1. kvalitetskriteriers betydning for systemudviklingsprocessen og systemets endelige udformning

Færdigheder

Den studerende kan

1. situationsbestemt vælge en procesmodel og systemudviklingsmetode
2. arbejde systematisk med et projekt under en valgt systemudviklingsmetode
3. planlægge, vurdere og regulere et projekt
4. dokumentere og formidle produkt og proces -herunder sikre sporbarhed
5. udvælge og anvende hensigtsmæssige designmønstre og komponenter
6. designe systemer, der er integreret med andre systemer

Kompetencer

Den studerende kan

1. situationsbestemt tilpasse en systemudviklingsmetode til et projekt
2. indgå som kompetent deltager i et udviklingsprojekt
3. tilegne sig nye procesmodeller og systemudviklingsmetoder
4. reflektere over og tilpasse proces og metode i praksis

Det obligatoriske uddannelseselement afsluttes med en prøve.

Bedømmelse

Prøven bedømmes efter 7-trinskalaen.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Antal prøver i de obligatoriske uddannelseselementer

De tre obligatoriske uddannelseselementer afsluttes hver med én prøve. Se oversigt over uddannelsens prøver i afsnittet "Oversigt over prøver".

Oversigt over ECTS sammenhængen mellem kerneområderne og de obligatoriske uddannelseselementer.

<i>Obligatoriske uddannelseselementer</i>	<i>Programmering, Systemudvikling, Teknologi og Virksomheden</i>	<i>Programmering og Teknologi</i>	<i>Systemudvikling</i>	
Kerneområder				
Virksomheden 10 ECTS	10 ECTS			10 ECTS
Systemudvikling 25 ECTS	15 ECTS		10 ECTS	25 ECTS
Programmering 40 ECTS	30 ECTS	10 ECTS		40 ECTS
Teknologi 15 ECTS	5 ECTS	10 ECTS		15 ECTS
I alt 90 ECTS	60 ECTS	20 ECTS	10 ECTS	I alt 90 ECTS

Praktik

Indhold.

Praktikken tilrettelægges således, at den i kombination med uddannelsens øvrige dele bidrager til, at den studerende udvikler praktiske kompetencer. Praktikopholdet har til formål at sætte den studerende i stand til at anvende studiets metoder, teorier og redskaber gennem løsning af konkrete praktiske opgaver indenfor informationsteknologi.

ECTS omfang

15 ECTS

Læringsmål

Viden

Den studerende har viden om

- den daglige drift i hele praktikvirksomheden

Færdigheder

Den studerende kan

- anvende alsidige tekniske og analytiske arbejdsmetoder, der knytter sig til beskæftigelse inden for erhvervet
- vurdere praksisnære problemstillinger og opstilling af løsningsmuligheder
- håndtere strukturering og planlægning af daglige arbejdsopgaver i erhvervet
- formidle praksisnære problemstillinger og begrundede løsningsforslag

Kompetencer

Den studerende kan

- håndtere udviklingsorienterede praktiske og faglige situationer i forhold til erhvervet
- tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer i relation til erhvervet
- deltage i fagligt og tværfagligt samarbejde med en professionel tilgang

Praktikken afsluttes med en prøve.

Læringsmål for uddannelseselementet er identisk med læringsmålet for prøven.

For prøveform og prøvens tilrettelæggelse mv. henvises til den institutionelle del af studieordningen.

Det afsluttende eksamensprojekt

ECTS omfang

15 ECTS

Krav til det afsluttende eksamensprojekt

Det afsluttende eksamensprojekt skal dokumentere den studerendes forståelse af praksis og central anvendt teori og metode i relation til en praksisnær problemstilling, der tager udgangspunkt i en konkret opgave inden for uddannelsens område. Problemstillingen, der skal være central for uddannelsen og erhvervet, formuleres af den studerende, eventuelt i samarbejde med en privat eller offentlig virksomhed. Institutionen godkender problemstillingen.

Der skal afleveres en projektrapport og eventuelt et produkt.

Projektrapporten, som udgør den skriftlige del af prøven skal minimum indeholde

- Forside med titel
- Indholdsfortegnelse
- Indledning, inkl. problemformulering
- Hovedafsnit
- Konklusion
- Litteraturliste (inkl. alle kilder, der er lavet henvisninger til i projektet)
- Bilag (inkluder kun bilag, som er centrale for rapporten)

Projektrapporten må maksimalt have et omfang på 20 normalsider + 20 normalsider pr. studerende.

Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med i det krævede antal sider. Bilag er uden for bedømmelse.

En normalside er 2.400 tegn inkl. mellemrum og fodnoter. Forside, indholdsfortegnelse, litteraturliste samt bilag tæller ikke med heri. Bilag er uden for bedømmelse.

Formulerings- og staveevne

Stave- og formuleringssevne indgår i det afsluttende eksamensprojekt. Bedømmelsen er udtryk for en helhedsvurdering af det faglige indhold samt stave- og formuleringssevnen.